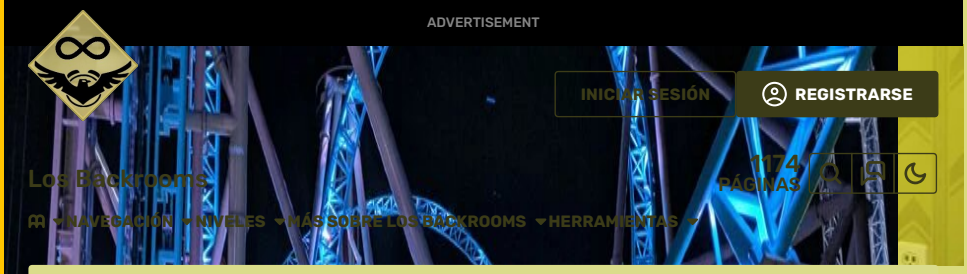
ADVERTISEMENT



en: Dificultad de supervivencia Pendiente, Rescribir, Clúster X, y 13 más

Level 9999: "Parque de Atracciones Karmaland"

INICIA SESIÓN PARA EDITAR

Karmaland

Parque de Atracciones

Dificultad de Supervivencia Clasificación Pendiente

- Seguridad no definida
- No asegurado
- Presencia de entidades por documentar

¡Rescritura!

Por: Desconocido.
Razón: Saik123 lo menciono; Demasiado normal para ser el final de los clusters

> La página con el nombre de **"Nivel 9999"** ha sido escogida para que tenga un cambio de contenido. Por ahora la página sólo la editarán administradores o personas que tengan propuestas para reescribirla. Si usted es el dueño de la pagina, haganos saber si no quiere que la rescribamos y que usted lo haga.

Gracias por su compresión.

El nivel 9999 es el diezmilésimo nivel de los Backrooms

Sumario [ocultar]

1. Descripción
2. Calificación de Mal Karma
3. Calificación de Karma Neutral
4. Calificación de Buen Karma
5. Entidades
6. Colonias y puestos de avanzada
7. Entradas y Salidas
   7.1. Entradas
   7.2. Salidas

Descripción

Una imagen de una montaña rusa de calificación de karma neutral en el **Nivel 9999**.

El nivel 9999 es un parque de atracciones nubloso en una isla grande pero finita rodeada por lo que parece ser un océano infinito, con un letrero en la entrada que dice "Parque de Atracciones Karmaland" Se estima que el océano tiene 3048 metros de profundidad en su parte más profunda y 30,48 metros de profundidad en su parte menos profunda. No se recomienda adentrarse en el océano, ya que la información al respecto y las posibles cosas que acechan en él son escasas. El parque de atracciones consiste en cualquier cosa que tendría un parque de atracciones normal; tiene muchas atracciones, como norias y carruseles, pero sus propiedades anómalas provienen de las montañas rusas. Estas montañas rusas son la única forma de salir del nivel, y se vuelve más seguro o más peligroso según tu calificación de karma. Puede averiguar cuál es la calificación de karma de alguien escribiendo un comando en El Puesto de Avanzada, pero el comando y cómo se usa parece cambiar en intervalos aleatorios. No se sabe exactamente cómo funciona la calificación de karma, pero se basa en las buenas y malas acciones que hayas hecho a lo largo de tu vida. Aquí hay una pequeña lista de cómo ciertas acciones afectan su calificación de karma.

- Asesinato: -100 por persona
- Robo: -15 por objeto robado
- Grosería: -1 por acto grosero
- Bondad: +1 por acto de bondad
- Regalar: +15 por regalo
- Ayudar: +30 por acto de ayuda
- Salvar una vida: +100 por vida salvada

Al final de la montaña rusa, serás transportado a un nivel diferente según tu calificación de karma.

Calificación de Mal Karma

Si te subes a una montaña rusa con una calificación de karma mala (desde -21 o menos), el cielo se volverá rojo, el océano será reemplazado por Dolor líquido, la montaña rusa se volverá más peligrosa y tendrá giros más duros cuanto menor sea la calificación.

Una imagen de una montaña rusa de calificación de karma malo del **Nivel 9999**.

- Calificación entre -21 y -30: Los Wanderers serán enviados al Nivel 2, Nivel 2.4, Nivel 3, Nivel 5, Nivel 7, Nivel 14, Nivel 16, Nivel 24, o Nivel 26.
- Calificación entre -31 y -40: Los Wanderers serán enviados al Nivel 3, Nivel 6, Nivel 8, Nivel 9, Nivel 23, Nivel 27, Nivel 174, Nivel 188, Nivel 2020, Nivel 4002, o a The End.
- Calificación entre -41 y -60: Los Wanderers serán enviados al Nivel 0.1, Nivel 129, Nivel 950, o el Nivel !.
- Calificación entre -61 y -80: Los Wanderers serán enviados al Nivel -250, Nivel 0.01, Nivel 0.7, Nivel 16, Nivel 425, Nivel 777, Nivel 869, Nivel 999, Nivel 1239, Nivel !-!, Nie Over, o a Terror Dreams.
- Calificación entre -81 y -100: Los Wanderers serán enviados al Nivel -303, Nivel 0.666, Nivel 82, Nivel 611.5, Nivel 666, Nivel 666.1, Nivel 1987, Nivel 3999.1, Nivel 9083, Nivel 9999.1, Nivel 9223372036854775807, o a Hiciste Trampa.
- Calificación por debajo de -100:Los Wanderers serán enviados al Nivel -177, Nivel 304, Nivel 885, Nivel 952, Nivel REDACTADO, o a El Vacío.

Calificación de Karma Neutral

Si te subes a una montaña rusa con Calificación de Karma neutral (entre -20 o 20), el nivel no cambiará. Habrá una niebla azul rodeándote, y las montañas rusas serán como las de Los Frontrooms. Al final del viaje, serás enviado al Nivel 0, Nivel 1, Nivel 2, Nivel 5, Nivel 10, Nivel 11, Nivel 47, Nivel 3635 y muchos otros niveles de Clase 1 o 2.

Calificación de Buen Karma

Si te subes a una montaña rusa con una buena calificación de karma (21 o más), la montaña rusa cambiará según tus preferencias. Si te gustan las emocionantes montañas rusas, eso es lo que será. Si te gustan los paseos lentos y tranquilos, eso es lo que será. La niebla desaparecerá, el nivel cambiará de día a noche y todas las atracciones tendrán luces de neón.

Una imagen de la montaña rusa de Karma bueno.

- Calificación entre 31 y 40: Los Wanderers serán enviados al Nivel 4, Nivel 6.1, Nivel 11, Nivel 37, Nivel 558, Nivel 5999, o a El lugar seguro.
- Calificación entre 31 y 40: Los Wanderers serán enviados al Nivel -999 o al Nivel 2999.
- Calificación entre 41 y 70: Los Wanderers serán enviados al Nivel -33, Nivel 514, Nivel 1050, o al Nivel 6999.
- Calificación entre 71 y 100: Los Wanderers serán enviados al Nivel 3999, o a Ganaste.
- Calificación sobre 100: Los Wanderers serán enviados a La Tierra Prometida, Nivel 1913, o a la realidad.

Entidades

Los Facelings son las unicas entidades que se pueden encontrar en el **Nivel 9999**. Por lo general, se los ve en las norias u otras atracciones, pero casi nunca se los ve en las montañas rusas.

Colonias y puestos de avanzada

Debido al hecho de que no hay suministros en el nivel 9999, y que no puedes encontrar a otras personas, la permanencia permanente en este nivel es inviable, haciendo que todos en este nivel tengan que subir a la montaña rusa eventualmente.

Entradas y Salidas

Entradas

Este nivel es notoriamente muy difícil de entrar. Sólo se puede entrar en este nivel de forma aleatoria a través de puertas, hacer noclip, o un nivel que se desvanece al azar en este.

Salidas

Para salir, móntate en la montaña rusa y llega al final para ir a uno de los niveles indicados anteriormente.

> Abrir Creditos
> Cerrar Creditos

CATEGORÍAS

El contenido de la comunidad está disponible bajo CC-BY-SA a menos que se indique lo contrario.

Fandom

EXPLORAR PRODUCTOS

Fandom
Futhead
Muthead
Fanatical

SÍGUENOS

VISTA GENERAL

¿Qué es Fandom?
Términos de uso
Acerca de
Política de privacidad
Empleo
Mapa del sitio global
Prensa
Mapa del sitio local
Contactar

COMUNIDAD

Comunidad Central
Ayuda
Soporte
No vender mi información

PUBLICIDAD

Kit de medios

APPS DE FANDOM

Lleva tu comunidad favorita contigo y no te pierdas de nada.

Download on the App Store
GET IT ON Google Play

Wiki Backrooms es una comunidad FANDOM en TV.

VER SITIO MÓVIL